

Multifungsi Graha Remaja dengan Representasi Tema Pelangi

Rizky Fisabila, dan Murni Rachmawati

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: murnirach@arch.its.ac.id

Abstrak—Remaja sebagai generasi penerus perjuangan Bangsa, harus mendapat fasilitas pendidikan yang layak. Tidak hanya pendidikan formal di sekolah dan kampus, namun juga pendidikan informal. Tindak kriminal, kekerasan, bahkan seks bebas dan penggunaan obat-obatan terlarang hanya sebagian kecil permasalahan remaja yang kita temukan di negara Indonesia. Graha Remaja Surabaya, adalah salah satu jawaban dari berbagai macam permasalahan tersebut. Obyek rancang ini mengangkat tema pelangi sebagai konsep rancangan. Bangunan multifungsi ini diharapkan mampu memfasilitasi kegiatan edukasi dan juga rekreasi, khususnya fasilitas olahraga dan seni bagi para pengguna di Jawa Timur, khususnya di Surabaya.

Kata Kunci—multifungsi, pelangi, pendidikan informal, remaja.

I. PENDAHULUAN

“Every child deserves the opportunity to explore the world outside his or her neighborhood.”

“The Youth Center is dedicated to providing a greater opportunity for young people in this neighborhood to practice, to learn, to study, and to sharpen their skills and intellect. This Youth Center is for the children. May they use it well.”

— Gary Comer for The Gary Comer Youth Center, 2006

Remaja memiliki peran penting dalam pembangunan nasional di segala bidang. Hal ini tercantum dalam Tap MPR No IV/MPR/1978 tentang GBHN; pola Umum Pelita ketiga, Sub Bagian Agama dan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Sosial Budaya, no 10 huruf b menempatkan pemuda (yang hampir keseluruhannya adalah remaja) sebagai “Kader Pengurus Perjuangan Bangsa dan Pembangunan Nasional”. Untuk mencapai arah dan tujuan tersebut, diperlukan kegiatan pembinaan dan pengembangan diri remaja yang terarah, bersifat tetap serta berkelanjutan. Dari segi pendekatannya, dilakukan melalui pendidikan formal dan informal.

Sebagian besar remaja Indonesia, khususnya Surabaya sangat antusias terhadap perkembangan dunia seni dan olahraga. Namun, belum ada wadah khusus di kota Surabaya ini yang mampu menaungi kedua aktivitas tersebut. Oleh karena itu, obyek rancang Graha Remaja Surabaya dihadirkan dengan harapan dapat mewadahi aktivitas masyarakat Surabaya, khususnya remaja, yang sering cangkruk.



Gambar 1. Kegiatan remaja di Gary Comer Youth Center

Selain itu, adanya obyek ini juga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang diadakan beberapa komunitas remaja di Surabaya, seperti Forum for Indonesia Surabaya, Gerakan Mahasiswa Surabaya, Indonesia Mengajar, dan lain-lain. Keberadaan obyek arsitektur ini diharapkan mampu memberikan sesuatu yang berbeda namun tetap menarik bagi penggunaanya. Keberadaan pendidikan formal seperti sekolah yang terkadang membuat para siswanya merasa bosan, dapat diimbangi dengan keberadaan Graha Remaja Surabaya yang

tetap mampu memberikan sarana untuk pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Terlebih lagi sasaran utama pengguna obyek rancang ini sendiri adalah anak-anak dan remaja yang mempunyai karakter berbeda dan unik. Pemikiran itulah yang mendasari pemilihan tema yang digunakan untuk obyek rancang ini, yaitu pelangi.

II. STUDI PUSTAKA

Menurut Jhon Wells-Thorpe (1978), Youth Center adalah:

- Bagian dari kelompok besar bangunan yang memasukkan ketentuan (fungsi) perbelanjaan, kesehatan, pendidikan, olahraga atau pemujaan bagi pemuda.
- Pusat yang menyediakan ruang bagi semua atau sebagian aktifitas-aktifitas: sosial, praktikal, fisik dan budaya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia : pelangi /pe-la-ngi/ n 1 lengkung spektrum warna di langit, tampak karena pembiasan sinar matahari oleh titik-titik hujan atau embun; bianglala; 2 ki warna yang beraneka macam; 3 kain atau selendang yang bermacam-macam warnanya; 4 ikan hias yang bermacam-macam warna sisiknya;

Pendekatan tema Pelangi itu sendiri dapat dilihat dari beberapa karakteristiknya, yaitu:

1. *Transformation* (transformasi/perubahan)
2. *Dynamic* (dinamis)
3. *Unity* (kesatuan)
4. *Colorful* (berwarna-warni)

Mixed Use Building adalah salah satu upaya pendekatan perancangan yang berusaha menyatukan berbagai aktivitas dan fungsi yang berada di bagian area suatu kota (luas area terbatas, harga tanah mahal, letak strategis, nilai ekonomi tinggi) sehingga terjadi satu struktur yang kompleks dimana semua kegunaan dan fasilitas saling berkaitan dalam kerangka integrasi yang kuat.

(dikembangkan oleh Meyer, 1983).

(Endy Marlina, Panduan Perancangan Bangunan Komersial, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008, p280).

Manfaat dari pembangunan bangunan multifungsi atau *Mixed Use* bagi negara-negara maju yang terus dilakukan hingga saat ini yaitu:

1. Kelengkapan fasilitas yang tinggi, memberikan kemudahan bagi pengunjungnya.
2. Peningkatan kualitas fisik lingkungan. Kelengkapan fasilitas yang dirancang dengan matang dapat memperbaiki kualitas lingkungan.
3. Efisiensi pergerakan karena adanya pengelompokan berbagai fungsi dan aktivitas dalam satu wadah.



Gambar 2. Contoh penggunaan ruang multifungsi di Gary Comer Youth Center

III. EKSPLORASI RANCANG

“instead of specialized things that can only have one use, make them multifunctional”

— Thomas Fisher, 2008

Berangkat berdasarkan teori tersebut, juga berdasarkan isu urban mengenai lahan perkotaan yang semakin sempit, maka kota Surabaya membutuhkan sebuah bangunan yang multifungsi, yaitu bangunan yang mampu menghadirkan beberapa aktivitas dalam satu bangunan. Fungsi obyek rancang Graha Remaja Surabaya adalah penggabungan dari 2 fasilitas utama yaitu fasilitas olahraga dan fasilitas seni. Terdapat sebuah bangunan utama berupa gedung serbaguna yang dapat digunakan untuk kegiatan olahraga dan pertunjukan seni.

Konsep yang dihadirkan pada obyek rancang Graha Remaja Surabaya ini adalah mencoba menerapkan bentuk yang mampu merepresentasikan tema dan fungsi dari obyek. Penerapan tema juga dapat terlihat pada konsep penataan massa bangunan. Proses terjadinya pelangi, yaitu cahaya matahari – butiran air – pelangi, secara bertahap dapat terlihat. Cahaya matahari direpresentasikan sebagai unsur tegas berada paling atas yang berfungsi sebagai gedung olahraga, lalu butir-butir air berupa unsur bulat sebagai galeri seni, dan selanjutnya pelangi yang memiliki unsur lengkung sebagai kelas-kelas seni. Selain itu apabila ditarik sebuah garis sumbu simetri pada tatanan massa bangunan mengakibatkan sebagai representasi karakter remaja yang bebas (pada massa lengkung) namun perlu diarahkan untuk menjadi disiplin.

Konsep bangunan kelas-kelas seni yaitu mempunyai 4 galeri seni mewakili jenis seni yang difasilitasi di obyek rancang Graha Remaja Surabaya, yaitu seni lukis, seni handicraft, seni musik, dan seni tari. Galeri seni juga berfungsi sebagai ruang perantara masuk ke dalam kelas-kelas seni tersebut.

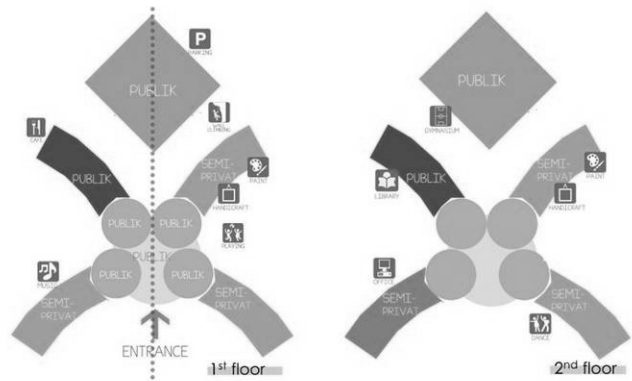
A. Konsep Interior

Interior pada gedung serbaguna/*multifunction hall* dirancang agar dapat memenuhi 2 aktivitas utama obyek rancang ini, yaitu aktivitas olahraga dan seni. Fasilitas olahraga berupa lapangan utama yaitu lapangan basket, dan lapangan tambahan, yaitu lapangan badminton dan voli. Sedangkan fasilitas ruang pertunjukan seni dapat diakomodasi dengan memberikan partisi yang dapat meredam suara agar pertunjukan di dalam ruangan tersebut dapat berlangsung dengan baik.

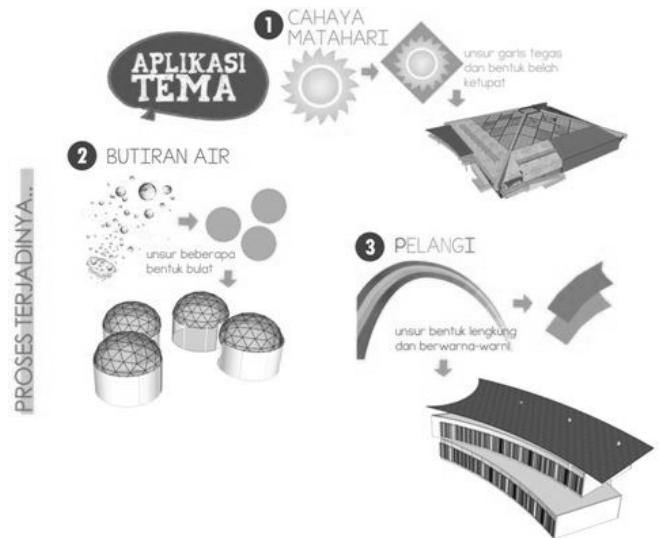
B. Konsep Gubahan Ruang Luar

Ruang luar pada obyek rancang Graha Remaja Surabaya ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan penggunaanya, yaitu para remaja yang juga menyukai aktivitas *outdoor*.

- Ruang pertunjukan *outdoor*
Ruang pertunjukan *outdoor* ini adalah sebagai ruang luar perantara antara bangunan seni dengan bangunan olahraga.
- Area panjat dinding
Pemanfaatan dinding luar dari gedung olahraga berupa area panjat dinding yang juga termasuk cabang olahraga yang cukup diminati remaja masa kini.



Gambar 3. Konsep gubahan massa berdasarkan tema pelangi



Gambar 4. Konsep bentuk berdasarkan proses terjadinya pelangi



Gambar 5. Suasana gedung serbaguna saat digunakan untuk olahraga basket.



Gambar 6. Suasana gedung serbaguna saat digunakan untuk pertunjukan seni.

IV. HASIL RANCANGAN

Hasil perancangan meliputi:

- A. *Site Plan dan Layout Plan* (gambar: 7)
- B. *Perspektif* (gambar: 8)
- C. *Suasana ruang pertunjukkan outdoor* (gambar: 9)
- D. *Suasana area panjat dinding* (gambar: 10)

V. KESIMPULAN

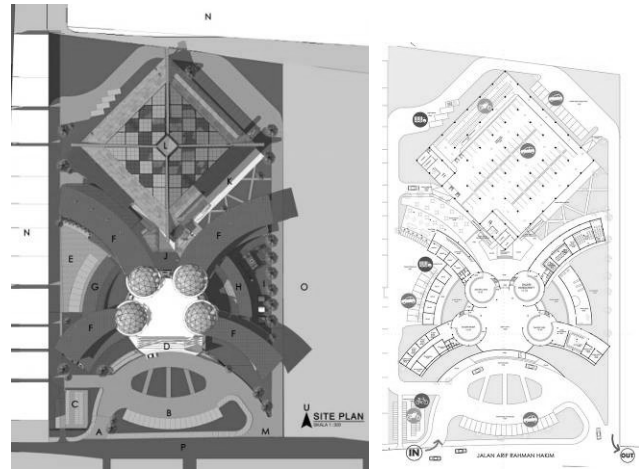
Konsep yang dihadirkan pada obyek rancang Graha Remaja Surabaya ini adalah mencoba menerapkan bentuk yang mampu merepresentasikan tema dan fungsi dari obyek. Tema pelangi yang menitikberatkan melalui proses terbentuknyaditerapkan pada gubahan massa. Sedangkan fungsi obyek yang merupakan bangunan multifungsi juga dapat tetap tercapai.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis RF mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Y.M.E serta segenap keluarga penulis, Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT. selaku dosen pembimbing, Ir. M. Salatoen P., MT. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir, segenap dosen dan karyawan Jurusan Arsitektur ITS serta segenap teman-teman atas doa, dukungan, bantuan dan motivasi yang telah diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir dan penyelesaian jurnal ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fisher, Thomas. *Architectural Design and Ethics : Tools for Survival*. Oxford : Elsevier Ltd (2008).
- [2] *Architecture Ebook-Metric Handbook Planning and Design Data.pdf*
- [3] *Building Type Basics for Elementary and Secondary School* by Stephen A. Kliment
- [4] Duerk, Donna P., *Architectural Programming : Information Management for Design*. New York : Van Nostrand Reinhold (1993).
- [5] Neufert, Ernest. *Architect's Data Second (International) English Edition*, Granada Publishing (1980).
- [6] Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008, p280



Gambar 7. Site plan dan layout plan



Gambar 8. Perspektif mata burung obyek rancang Graha remaja Surabaya



Gambar 9. Ruang pertunjukkan outdoor



Gambar 10. Area panjat dinding